
SNSP-7K-NOE
Disney
Das Dschungelbuch
© Disney
SPIELANLEITUNG
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Virgin

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!





LICENSED BY



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL. WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



Inhalt

Es kann losgehen!	3
Spielen von Dschungelbuch	3
Die Steuerung	4
Der Titelbildschirm	4
Der Optionsbildschirm	4
Was während des Spiels passiert	5
Moglis Bewegungen	6
Gebrauch der Waffen	7
Verwenden von Lianen	8
Die Bonusebenen	8
Fortsetzungen	8
Anhalten!	8
Die Kapitel	8
Die Hauptdarsteller	9
Spezialgegenstände	10
Sonderfiguren	11
Spieltips	12
Pflege der Dschungelbuch-Kassette!	12

Epilepsie-Warnung

Achtung, unbedingt vor dem Spielen von Dschungelbuch durchlesen!

Bei manchen Menschen kann das Flimmern oder der Hintergrund von Bildschirmen oder das Spielen von Videospielen epileptische Erscheinungen oder Bewußtseinsstörungen hervorrufen. Gewisse Bedingungen können bei Personen, die bisher nicht an epileptischen Erscheinungen gelitten haben, unentdeckte epileptische Symptome herbeiführen. Wenn Sie selbst betroffen sind, oder wenn es in Ihrer Familie Fälle von Epilepsie gibt, müssen Sie vor dem Spiel unbedingt einen Arzt aufsuchen. Wenn Sie beim Spielen eines Videospiels eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsstörungen, Desorientiertheit, unkontrollierte Bewegungen oder Krämpfe, unterbrechen Sie das Spiel SOFORT, und suchen Sie vor dem Weiterspielen einen Arzt auf.

VOR DEM SPIELEN

•Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
•Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm ent-fernt.
•Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
•Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchlet ist.
•Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschimdiagonale (vorzugsweise 36 cm oder kleiner).



Disney Das Dschungelbuch™

Es kann losgehen!

Spielen Sie nicht zu lange mit dem Super Nintendo, und schalten Sie jede Stunde mindestens eine zehnminütige Pause ein.

• Richten Sie das Super-Nintendo-System entsprechend den Anleitungen im Handbuch ein.
• Versichern Sie sich, daß das System auf OFF geschaltet ist. Legen Sie die Dschungelbuch-Kassette mit dem Etikett zu Ihnen in das Super Nintendo ein, und drücken Sie sie fest hinunter.
• Schalten Sie das System ein (ON). Nach einigen Sekunden erscheint der Nintendo-Bildschirm. Wenn der Dschungelbuch-Bildschirm erscheint, kann das Spiel beginnen!
• Sollte der Nintendo-Bildschirm oder der Dschungelbuch-Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das System noch einmal aus (OFF), und vergewissern Sie sich, daß es korrekt eingerichtet und die Dschungelbuch-Kassette richtig eingelegt ist. Schalten Sie dann wieder ein (ON).

WICHTIG! Vergewissern Sie sich immer, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, bevor Sie die Dschungelbuch-Kassette einlegen oder entfernen.



Das Super Nintendo und der Controller

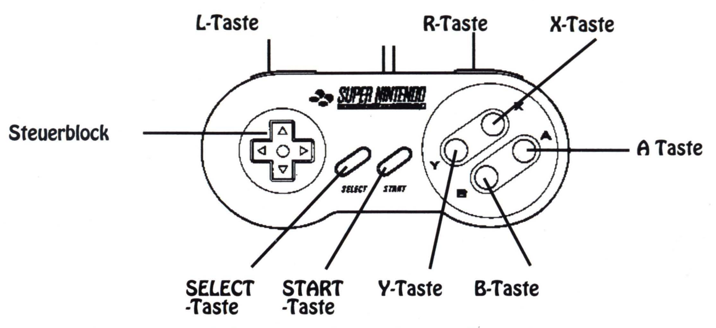
Spielen von Dschungelbuch

Shir Khan, der Tiger, ist wieder im Dschungel – und er will den Menschenjungen Mogli fressen, der auf einer abenteuerlichen Reise zu einer menschlichen Siedlung ist.

Zwischen Mogli und der Siedlung liegen 11 Ebenen (Kapitel), und jede dieser Ebenen ist eine Schlüsselszene zum Film. Um ein Kapitel zu beenden, muß Mogli anderen Figuren und Fallen ausweichen und den Ausgang finden. Am Ende jedes zweiten Kapitels (ab Kapitel zwei) muß Mogli auch eine der Hauptfiguren des Films ausstechen, die aufgeweckt wird, wenn das entsprechende Kapitel beendet wurde.

Die Steuerung

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, machen Sie sich erst etwas mit den Bewegungen und Funktionen der Tasten des Super-Nintendo-Controllers vertraut.



Die Tasten des Super-Nintendo-Controllers

Der Dschungelbuch-Titelbildschirm

Nach den Mitwirkenden erscheint der Titelbildschirm. Es gibt zwei Optionen: 'START GAME' (Spielstart) und 'OPTIONS' (Optionen).

- Drücken Sie die Start-Taste, um das Spiel zu beginnen.
- Wählen Sie mit dem Steuerblock auf/ab eine Option.
- Durchlaufen Sie mit der Taste A oder B die Optionen.

Wenn auf dem Controller kurze Zeit keine Taste gedrückt wurde, erscheint ein Demo eines Kapitels des Dschungelbuchs in Aktion. Dies kann als Einführung in das Spiel betrachtet werden.

- Durch Drücken der Start-Taste können Sie das Demo verlassen und zum Titelbildschirm zurückkehren.

Der Optionsbildschirm

Fünf Optionen stehen zur Verfügung ...

- Mit dem Steuerblock auf/ab wählen Sie eine Option.
- Mit den Taste A und B wechseln Sie die Option.
- Mit der Start-Taste kehren Sie zum Titelbildschirm zurück.

DIFFICULTY (Schwierigkeit) Durch die Wahl von 'PRACTICE' (Üben), 'NORMAL' (Normal) oder 'HARD' (Schwierig) bestimmen Sie, mit wievielen Mogli-Figuren Sie spielen (7, 5 oder 3) und wie stark Moglis Gegener sind.

MUSIC (Musik) Wählen Sie 'STEREO', 'MONO' oder sogar 'OFF' (Aus), falls Sie während des Spiels nur die Soundeffekte hören möchten.

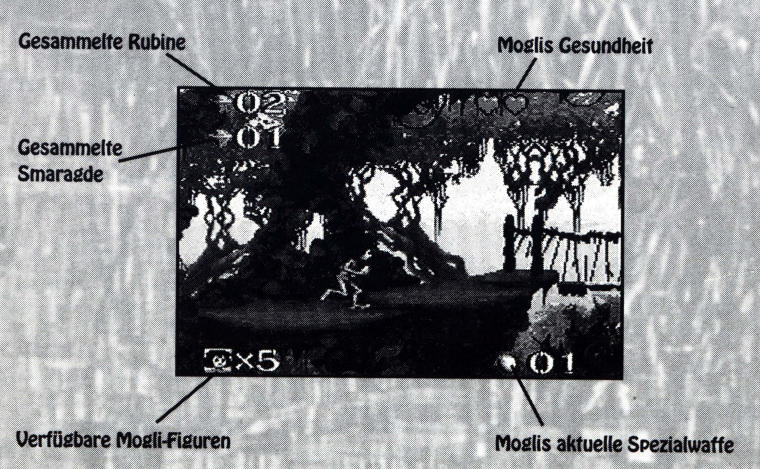
SOUND FX (Soundeffekte) Wählen Sie 'ON' (Ein) oder 'OFF' (Aus), um zu bestimmen, ob Sie die Vordergrundgeräusche während des Spiels hören möchten.

AMBIENCE (Ambiente) Wählen Sie 'ON' (Ein) oder 'OFF' (Aus), um zu bestimmen, ob Sie die Hintergrundgeräusche während des Spiels hören möchten.

CREDITS (Mitwirkende) Hier sehen Sie, wer es Ihnen ermöglicht hat Dschungelbuch auf dem Super-Nintendo-System zu spielen.

Was während des Spiels passiert

Um die Bildschirmanzeige herum befinden sich wichtige Details, wie Punktzahl und Anzahl der verfügbaren Mogli-Figuren.



Verfügbare Mogli-Figuren Je nach Schwierigkeitsgrad auf dem Titelbildschirm beginnt das Spiel mit 7, 5 oder 3 Figuren. Eine Mogli-Figur geht verloren, wenn sie in eine tödliche Grube fällt oder wenn seine Gesundheit verbraucht ist. Wenn alle Mogli-Figuren verloren sind, ist das Spiel vorbei. Beachten Sie, daß während des Spiels zusätzliche Mogli-Figuren gesammelt werden können.

Gesammelte Smaragde Wenn Mogli genug Smaragde gesammelt hat, qualifiziert er sich für das Bonusspiel. Die Anzahl der erforderlichen Smaragde hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad und dem entsprechenden Kapitel ab (wenn Sie z. B. im Modus 'NORMAL' spielen, müssen Sie mindestens 40 Smaragde in den ersten zwei Kapiteln sammeln, um sich für das Bonusspiel zu qualifizieren).

Gesammelte Rubine Wenn Mogli genug Rubine sammelt, wird er mit einer Fortsetzung belohnt. Die Anzahl der erforderlichen Rubine hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad und dem entsprechenden Kapitel ab (wenn Sie z. B. im Modus 'NORMAL' spielen, müssen Sie mindestens 18 Rubine im ersten Kapitel sammeln, um eine Fortsetzung zu bekommen).

Moglis aktuelle Spezialwaffe Zeigt an, welche Spezialwaffe Mogli gerade in der Hand hält und wieviele ihm davon zur Verfügung stehen. Weitere Angaben hierzu lesen Sie bitte im Abschnitt "Gebrauch der Waffen" auf Seite 7.

Moglis Gesundheit Diese vier Herzen verkörpern Moglis Energiestatus. Mogli verliert Energie, wenn er auf eine gefährliche Landschaft oder ein böses Tier trifft. Wenn er all seine Energie verloren hat, ist eine Mogli-Figur verloren. Aber Sie können während des Spiels zusätzliche Gesundheitspunkte sammeln.

Moglis Bewegungen Üben Sie im ersten Kapitel Moglis Bewegungen.




- Drücken Sie den Steuerblock nach links oder rechts, damit Mogli in die entsprechende Richtung läuft.



- Drücken Sie die B-Taste, während Mogli sich weder nach links noch nach rechts bewegt, damit er senkrecht nach oben springt.
- Drücken Sie den Steuerblock nach links oder rechts, während Mogli sich in der Luft befindet, um ihn in die entsprechende Richtung zu bewegen.



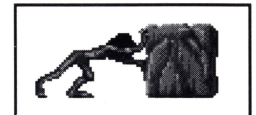

- Halten Sie den Steuerblock nach links oder rechts gedrückt, und drücken Sie dann die B-Taste, damit Mogli in die entsprechende Richtung springt.



• Drücken Sie den Steuerblock nach oben, während Mogli stillsteht, damit er nach oben schaut.



• Drücken Sie den Steuerblock nach unten, während Mogli stillsteht, damit er niederkauert und nach unten schaut.



• Drücken Sie den Steuerblock in die Richtung eines beweg-baren Objektes, damit Mogli dieses stößt.



Gebrauch der Waffen

Mogli ist ein findiger Junge, der das Beste aus seiner Umgebung herausholt. Er kann immer mit Bananen werfen, verfügt aber auch über andere (beschränkte) Vorräte an Spezialwaffen, die herumliegen. Also sammeln Sie diese ein, wenn Sie sie finden!



Standard-Bananenwurf: Mogli verfügt über unbegrenzte Vorräte davon.

Mangos: Eine geworfene Mango steuert automatisch einen Gegner an.
Melonen: Eine geworfene Melone springt so lange über den Boden, bis sie auf einen Gegner trifft.
Papayas: Eine geworfene Papaya springt so lange über den Boden, bis sie auf einen Gegner trifft.
Kokosnüsse: Kokosnüsse rollen so lange über den Boden, bis sie auf einen Gegner treffen.



• Drücken Sie die Y-Taste, damit Mogli eine Banane in die Richtung wirft, in die er gerade schaut (auch wenn er an einer Liane hängt).



• Halten Sie den Steuerblock nach oben gedrückt, und drücken Sie dann die Y-Taste, damit Mogli seine Waffe in diese Richtung einsetzt.



• Drücken Sie die A-Taste, damit Mogli seine Spezialwaffe in die Richtung benutzt, in die er gerade schaut (auch wenn er an einer Liane hängt).
• Drücken Sie die L- oder R-Taste, um durch Moglis Spezialwaffen zu blättern.

Verwenden von Lianen

Mogli kann auf Lianen klettern und sich zu anderen schwingen. Manche Lianen sind miteinander verbunden, und Mogli kann daran entlangklettern.

• Drücken Sie den Steuerblock nach oben oder unten, wenn Mogli über einer Liane ist, damit er in die entsprechende Richtung klettert.
• Drücken Sie den Steuerblock nach rechts oder links, wenn Mogli an einer Liane hängt, damit er in die entsprechende Richtung schwingt.
• Drücken Sie die A-Taste, damit Mogli von einer Liane herunterspringt.

Die Bonusebenen

In der Dschungelbuch-Umgebung sind fünf geheime Höhlen versteckt, in denen sich enorme Schätze befinden. Aber aufgepaßt! Es gibt eine Zeitbegrenzung - also beeilen Sie sich! Sammeln Sie die Sanduhren für zusätzliche Zeit.

Anhalten!

Es empfiehlt sich, jede Stunde eine Spielpause einzulegen. Wenn Sie inmitten eines Kapitels stecken und das Super-Nintendo-System lieber nicht abschalten möchten, dann können Sie das Spiel einfach anhalten.

• Drücken Sie die Start-Taste während des Spiels, um es anzuhalten.
• Drücken Sie nochmals die Start-Taste, wenn Sie wieder weiterspielen möchten.

Fortsetzen

Wenn alle Mogli-Figuren verloren sind, können Sie das Spiel nochmals beim zuletzt gespielten Kapitel aufnehmen - aber nur, wenn Sie genügend Rubine oder einen Fortsetzungs-Edelstein gesammelt haben.

Die Kapitel

Ein kurzer Überblick über die ersten vier Kapitel.

Der Anfang Ein einfaches Kapitel, in dem Sie sich einschwingen können. Benutzen Sie Lianen, um auf Bäume zu klettern, Gruben zu überspringen und stachlige Hindernisse zu meistern!

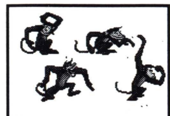
Der Dschungel bei Tag Hier müssen Sie auf Bäume klettern, Gruben überqueren, an Lianen schwingen ... und es gibt ein paar nette Überraschungen.

Der große Baum Sie können auf den riesigen Ästen in die Krone klettern. Profitieren Sie von den federnden Ästen, um Mogli in ungeahnte Höhen springen zu lassen.

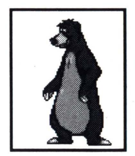
Morgenpatrouille Eine Elefantenherde zieht durch den Dschungel. Auf dem Rücken der Elefanten können Sie Bäume und Ebenen mit versteckten Edelsteinen erreichen. Erreicht Mogli das Ende der Ebene, bevor die Morgenpatrouille ihr Ziel erreicht?

Die Hauptdarsteller

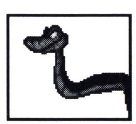
Hier ist eine Liste der Figuren, denen Mogli auf seiner Reise wahrscheinlich begegnen wird



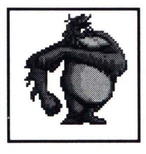
Freche Affen Sind sie doch, oder nicht? Aber aufgepaßt! Einige von ihnen schmeißen mit Kokosnüssen und Früchten.



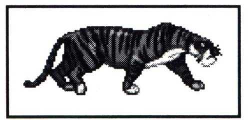
BALU Moglis Freund.



KAA Trauen Sie dieser Schlange mit den hypnotisierenden Augen nicht.



King Louie Der King of the Swingers und Dschungel-VIP. Er stieg ganz nach oben, und da ging es nicht mehr weiter, und das stinkt ihm.



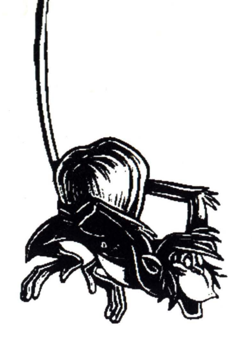
Shir Khan Der hungrige Tiger ist Moglis tödlichster Feind ....

Wilde Eber Sie stürmen wütend vorwärts und rückwärts.

Schlangen Es gibt zwei Arten von Schlangen: die Kobras speien Gift und sind gefährlich, während die andere Schlangenart eher nützlich ist (siehe „Sonderfiguren" auf Seite 11).

Spezialgegenstände

Um Mogli bei seinen Abenteuern beizustehen, müssen Sie folgende Gegenstände aufnehmen, wenn Sie sie finden.





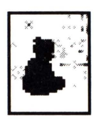
Herz Erhöht Moglis Gesundheit.



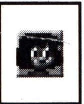
Medizinmann-Maske Eine solche Maske macht Mogli für kurze Zeit unverwundbar. Aber aufgepaßt! Er kann immer noch in Gruben fallen!



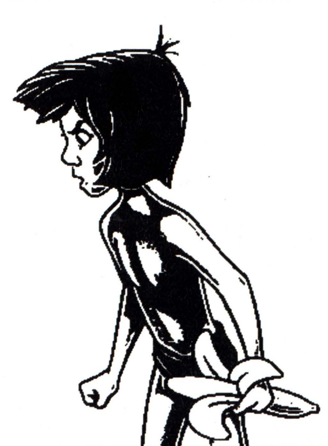
Der Fortsetzungs-Edelstein Ein ganz besonderer Stein, der Ihnen eine Fortsetzung ermöglicht, wenn alle Mogli-Figuren verloren sind.



Götzen Sammeln Sie sie, und entdecken Sie ihre magischen Wirkungen.



Moglis Für jeden gesammelten Kopf gibt es eine zusätzliche Mogli-Figur.



Sonderfiguren

Einige Figuren haben einen bestimmten Zweck, der aber erst ersichtlich wird, wenn Mogli sie berührt.



Federschlangen Sie verletzen Mogli nicht, aber es ist das beste, auf sie zu springen. Wenn Mogli springt, während ihn die Schlange in die Luft wirft, dann fliegt er noch höher hinauf.



Geier Sie werfen ihre Federn ab, um Mogli zu helfen, in Sicherheit zu klettern.



Papageien Springen Sie auf den Rücken eines Papageis und fliegen Sie mit ihm davon.



Eulen Werfen Sie einer Eule eine Banane zu, und schauen Sie, was zurückkommt!



Gespensterheuschrecken Sie helfen Mogli auf eine höhere Ebene zu gelangen.



Chamäleons Schlagen Sie eines mit einer Banane, und benutzen Sie dann seine Zunge, um den Wasserfall raufzuklettern.



Oberst Hathis Sohn Er stellt eine Flagge zum Neustart auf, sobald Mogli vorbeikommt. Wieso? Wenn eine Mogli-Figur verlorengeht, beginnt das Spiel bei der zuletzt aufgestellten Neustart-Flagge.

Spieltips

• Es gibt viele Geheimnisse zu erkunden, also zögern Sie nicht!
• Springen Sie nie ins Leere - es könnte eine riesige Grube sein.
• Wenn Sie auf eine Figur springen, können Sie sie schneller loswerden als mit einer Waffe. Aber Mogli kann die Figuren nicht immer erreichen. Manche Figuren müssen mehrmals geschlagen werden, bevor sie das Spiel verlassen.
• Halten Sie Ausschau nach Wippen. Auf jeder Wippe liegt ein Stein. Wenn Mogli auf die Wippe springt, fliegt der Stein in die Luft und wenn dieser wieder landet, wird Mogli in die Luft katapultiert.
• Edelsteine sind manchmal an den gemeinsten Orten versteckt!

Pflege der Dschungelbuch-Kassette!

Wenn Sie Das Dschungelbuch nicht spielen, legen Sie sie die Kassette in die dazugehörige Hülle, um Schäden zu vermeiden.
• Setzen Sie die Kassette weder Wasser, Schmutz noch großen Temperaturschwankungen aus. Vergewissern Sie sich, daß eine nasse Kassette vor dem Gebrauch vollständig getrocknet ist.
• Nehmen Sie die Kassette nicht auseinander.
• Biegen Sie die Kassette nicht, und vermeiden Sie Stoßbeanspruchungen.
• Reinigen Sie eine schmutzige Kassette nur mit einem weichen Tuch und etwas Seifenwasser. Benutzen Sie dazu unter keinen Umständen Paraffin, Farbverdünner, Alkohol oder ähnliche Lösungen.

Die Garantiezeit dieses Spiels entspricht den gesetzlichen Bestimmungen Ihres Landes. Ihre gesetzlich garantierten Rechte werden dadurch nicht beeinflußt. Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne vorherige Ankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt Veränderungen vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd gibt keine ausdrückliche oder stillschweigende Garantie hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung zu einem bestimmten Zweck.





Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany

PRINTED IN JAPAN